

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 IMOIRI BANTUL

THE EFFECTIVENESS OF THE WORD CARD GAME IN THE LEARNING PROCESS OF THE GERMAN SPEAKING SKILL AMONG THE STUDENTS OF X GRADE SMAN 1 IMOIRI BANTUL

Oleh: Fatmawati Nurhidayah, Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY

Tejo, Pucanganom, Rongkop, Gunungkidul. E-mail: fathmasan@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X SMAN 1 Imogiri Bantul antara yang diajar dengan menggunakan media permainan kartu kata dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional, (2) keefektifan penggunaan media permainan kartu kata dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X SMAN 1 Imogiri Bantul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain penelitian ini adalah *pre-test and post-test control group design*. Uji validitas menggunakan isi dan validitas konstruk. Analisis data penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil analisis data menggunakan uji-t menghasilkan t_{hitung} 2,495 lebih besar dari t_{tabel} 2,000 dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bobot keefektifannya adalah 9,1%. Nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 9,930 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 9,578. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu kata efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Kata kunci: Media permainan kartu kata, keterampilan berbicara bahasa Jerman

Abstract

This study aimed to determine (1) the significance differences of German speaking skill achievement to the students X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul students between who taught using word card game media and conventional media, (2) the effectiveness using word card game media in the learning process of German speaking skill. The type of this study is a quasi-experiment. The designs are pre-test and post-test control group design. The content and the validity construct are used for the validity test. In analyzing the data, the researcher uses t-test. The result of the research uses t-test shows $t_{arithmetic}$ 2,495 is bigger than t_{table} 2,000 with the significant level $\alpha = 5\%$. It shows significant differentiation between experiment class and control class in the German speaking skill. The effectiveness is 9,1%. The average value of experiment class is 9,930 which bigger than control class 9,578. Thus, word card game media is effective for learning German speaking skill process.

Keywords: Word card game media, German speaking skill

PENDAHULUAN

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Imogiri Bantul, ditemukan beberapa kendala yang dialami baik oleh pendidik maupun peserta didik. Kendala pengajaran tersebut antara lain motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jerman masih rendah karena mereka berpikir bahasa Jerman masih kalah pentingnya dibandingkan bahasa Inggris, sehingga mata pelajaran bahasa Jerman seringkali masih ditempatkan di muatan lokal, pembelajaran bahasa Jerman masih kurang mendapat perhatian dari peserta didik, minat peserta didik untuk belajar bahasa Jerman masih rendah, serta pembelajaran bahasa Jerman terutama yang berhubungan dengan keterampilan berbicara masih dianggap sulit oleh peserta didik. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam menyusun kalimat dan penguasaan kosakata mereka cenderung kurang, sehingga berdampak langsung terhadap rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jerman. Di samping itu, pendidik cenderung masih mengajar secara konvensional, dimana pendidik sebagai pusat

pembelajaran. Pendidik lebih banyak berperan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak dibiarkan aktif berbicara selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pendidik tidak variatif dalam memilih media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Di sisi lain, kurangnya fasilitas sekolah juga menjadi faktor rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik.

Melihat kondisi seperti itu, salah satu upaya yang sebaiknya dilakukan oleh pendidik adalah mengubah proses belajar mengajar menjadi aktivitas yang menarik dan tidak membosankan. Contohnya adalah dengan menggunakan media permainan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Banyak pendidik yang belum menggunakan media ini, padahal hal ini cukup efektif untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan tidak monoton.

Salah satu media permainan yang diasumsikan cukup efektif untuk dipraktikkan dalam proses belajar mengajar adalah permainan kartu kata. Media permainan kartu kata ini belum

pernah digunakan sebelumnya di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul. Diharapkan penerapan media permainan kartu kata dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah dapat memacu semangat dan mempermudah peserta didik dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Terkait dengan kelebihan media permainan kartu kata tersebut, peneliti tergerak untuk mengkaji keefektifan media permainan kartu kata dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman pada peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul.

KAJIAN TEORI

Hakikat Media Permainan Kartu Kata

Media pembelajarana dalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau keterampilan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hadimiarso (1997: 19) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar dalam diri peserta didik.

Permainan kartu kata merupakan media permainan kata menggunakan kartu. Media kartu kata berisi kata-kata yang dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa. Media kartu kata ini termasuk dalam media *flash card*. Arsyad (2007: 190) mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu kecil berisikan gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol tersebut. Sementara itu Bono (dalam Dananjaya, 2010: 169) mengungkapkan bahwa tujuan dari permainan kartu kata ini antara lain, (1) berlatih mengembangkan ide dari sebuah kata. (2) melatih keterampilan peserta didik.

Langkah-langkah permainan kartu kata menurut Bono (dalam Dananjaya, 2010: 170) yaitu (1) pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, (2) pendidik membagikan kartu kata yang telah disiapkan

sebelumnya, tiap kelompok menerima kurang lebih 15 media kartu kata, (3) pendidik meminta peserta didik untuk menyusun kartu tersebut menjadi ide pokok karangan, (4) peserta didik menulis karangan sederhana berdasar rangkaian kartu tersebut selama kurang lebih 10 menit.

Hakikat Keterampilan Berbicara

Schiffler (1987: 171) mengatakan “*Sprache ist alle kreativen Verfahren, ihren Ideen und Meinungen zum Ausdruck zu bringen gehören in ganz besonderes Form zu dieser Art*”. Pendapat di atas berarti bahwa berbicara adalah semua bentuk kreativitas yang bertujuan untuk mengungkapkan ide dan pendapat yang diwujudkan dalam bentuk tingkah laku.

Mukhsin (1990: 18) memaparkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan peralatan vokal seseorang (selaput suara, lidah, bibir, hidung dan telinga) merupakan persyaratan alamiah yang harus dimiliki

untuk dapat mengungkapkan suatu ragam yang luas dari bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara.

Finocchiaro & Brumfit (1983: 140) menyatakan “*Speaking is more complex skill than listening, for in addition to knowing the sound, structure, vocabulary and culture subsystems of language*”. Apabila diterjemahkan kurang lebih mengandung pengertian bahwa “Berbicara merupakan keterampilan yang lebih kompleks daripada aktivitas mendengar, karena menyangkut suara, kosakata, struktur dan subsistem kebudayaan bahasa”.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kegiatan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan dan keinginan kepada orang lain dan aktivitas ini lebih kompleks daripada mendengar, karena menyangkut suara, kosakata, struktur dan subsistem kebudayaan bahasa.

Penilaian Keterampilan Berbicara

Brown (dalam Nurgiyantoro, 2011: 9) mengemukakan bahwa penilaian

adalah sebuah cara pengukuran pengetahuan, keterampilan, dan kinerja seseorang dalam suatu ranah yang diberikan. Penilaian membutuhkan tes sebagai alat yang akan menghasilkan sebuah nilai dalam bentuk angka dan dari kumpulan nilai tersebut dapat diketahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik. Adapun Keterampilan berbicara merupakan suatu unsur penting terhadap keberhasilan kita dalam semua bidang kehidupan. Sebagai suatu bentuk penggunaan bahasa, berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan.

Dalam penelitian ini, untuk menilai keterampilan berbicara bahasa Jerman digunakan penilaian keterampilan berbicara bahasa Jerman sesuai kriteria dalam ujian ZiDS (Dinsel & Reimann, 1998: 74) karena dirasa cocok digunakan dalam penelitian ini. Adapun aspek-aspek yang dinilai yaitu *Ausdrucksfähigkeit* (keterampilan gaya bahasa), *Aufgabenbewältigung* (keaktifan dan pemahaman), *Formale Richtigkeit*

(struktur dan gramatikal), *Aussprache und Intonation* (pelafalan dan intonasi).

METODE

Penelitian ini merupakan eksperimen semu atau *quasi experiment*, yang terdiri dari dua variabel penelitian, yaitu media permainan kartu kata sebagai variabel bebas dan keterampilan berbicara bahasa Jerman sebagai variabel terikat. Rancangan atau desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *control group pre-test- post-test design*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling*.

Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul. Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2014. Proses pengambilan data dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2014.

Subjek Penelitian

Populasi dipilih secara acak dan menghasilkan kelas X 6 sebagai kelas

eksperimen dan kelas X 1 sebagai kelas kontrol.

Prosedur

Prosedur penelitian ini dibagi dalam 3 (tiga) tahap, yaitu tahap pra eksperimen, tahap eksperimen dan tahap pasca eksperimen. Pada tahap awal penelitian kedua kelas diberikan *pre-test*, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut. Tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan menggunakan media permainan kartu kata terhadap kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media konvensional. Tahap terakhir pemberian *post-test*, bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Data, Instrumen dan Teknik

Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui tes pada *pre-* dan *post-test*. Dalam penelitian ini materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMA, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bentuk instrumen dalam

penelitian ini adalah tes keterampilan berbicara bahasa Jerman, yaitu berupa tes lisan yang diambil dari buku *Kontakte Deutsch I* dan *Studio d A1*. Sebelum instrumen tersebut diberikan kepada sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

Teknik Analisis Data

Hasil perolehan data dianalisis dengan menggunakan uji-t. Pengujian ini dilakukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Sebelum dilakukan pengujian uji-t, dilakukan pengujian persyaratan analisis yang berisi uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa hasil skor terendah *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 6,00 dan *post-test* sebesar 8,50, sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 6,00 dan *post-test* sebesar 8,00. Skor tertinggi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 10,00 dan *post-test* sebesar 14,00,

sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 10,00 dan *post-test* sebesar 12,50. Pada rerata *post-test* kelas eksperimen sebesar 11,70 lebih besar dibandingkan *post-test* kelas kontrol sebesar 10,95. Kemudian data ini pun dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebaran, uji homogenitas dan uji-t.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variabel	P (Sig.)	Ket
<i>Pre-test</i> eksperimen	0,627	Normal
<i>Post-test</i> eksperimen	0,411	Normal
<i>Pre-test</i> kontrol	0,426	Normal
<i>Post-test</i> kontrol	0,659	Normal

Berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai uji normalitas sebaran pada *pre-test* sebanyak 0,627 dan *post-test* sebanyak 0,411 pada kelas eksperimen, serta *pre-test* sebesar 0,426 dan *post-test* sebesar 0,659 pada kelas kontrol. Seluruh nilai dinyatakan berdistribusi normal, apabila nilai hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh nilai hitung berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F _h	F _t	Sig	Ket
<i>Pre-test</i>	1:62	0,328	4,001	0,569	F _h <F _t = Homogen
<i>Post-test</i>	1:62	0,157	4,001	0,693	F _h <F _t = Homogen

Data di atas menjelaskan bahwa F_{hitung} untuk data *pre-test* sebesar 0,328 yang kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan Df = 1:62 diperoleh F_{tabel} sebesar 4,001. Data tersebut homogen, karena nilai F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} (F_h<F_t = 0,328<4,001). Data *post-test* diperoleh F_{hitung} sebesar 0,157 dan kemudian juga dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan Df = 1:62, sehingga diperoleh F_{tabel} sebesar 4,001. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa data *post-test* homogen, karena nilai F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} (F_h< F_t = 0,157<4,001). Maka dari itu, data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sumber	Mean	t hitung	t tabel	Sig	Ket
Eksperi- men	8,1563	0,151	2,00 0	0,880	t _{hitung} < t _{tabel} (tidak signifi- kan)
Kontrol	8,2031				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan *mean* kelas eksperimen sebesar 8,1563 dan *mean* kelas control sebesar 8,2031 dengan nilai t_{hitung} 0,151 dan nilai t_{tabel} 2,000. Hal ini menunjukkan nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} ($0,151 < 2,000$) atau dapat diketahui juga melalui nilai signifikansi sebesar 0,880 lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($sig > \alpha = 0,880 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul antara yang diajar dengan menggunakan media permainan kartu kata dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Tabel 4. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sumber	Mean	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig	Ket
Eksperi- men	11,7031	2,495	2,00 0	0,01 5	t _{hitung} > t _{tabel} (signifi- kan)
Kontrol	10,9531				

Tabel di atas menunjukkan bahwa *mean post-test* kelas eksperimen sebesar 11,7031 dan *mean post-test* kelas kontrol sebesar 10,9531 dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,495 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,000. Hal ini menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($2,495 > 2,000$) atau dapat diketahui juga melalui nilai signifikansi sebesar 0,015 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,015 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul antara yang diajar dengan menggunakan media permainan kartu kata dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Rata-rata	Gain skor	Bobot Keefektifan
Pre-test eksperimen	8,1563	0,352	9,1%
Post-test eksperimen	11,7031		
Pre-test kontrol	8,2031		
Post-test kontrol	10,9531		

Berdasarkan perhitungan diperoleh *gain skor* sebesar 0,352 dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 9,1%. Artinya penggunaan media permainan kartu kata dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *mean post-test* keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil *mean post-test* keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik pada kelas kontrol (11,703 > 10,953). Hasil uji hipotesis menunjukkan

nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} (2,495 > 2,000) pada taraf kepercayaan 95%. Hasil perhitungan t_{hitung} keterampilan berbicara bahasa Jerman akhir (*post-test*) sebesar 2,495 dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu kata mengalami peningkatan yang signifikan.

Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kata peserta didik menjadi lebih aktif. Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan menyenangkan, sebab peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil. Setelah peserta didik menguasai materi pelajaran, peserta didik diharapkan mampu untuk bercerita secara lisan dengan baik. Dalam kegiatan akhir, pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas bersama. Kondisi tersebut

membuat minat dan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jerman khususnya keterampilan berbicara meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas dan bukti analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X SMAN 1 Imogiri Bantul antara yang diajar dengan menggunakan media permainan kartu kata dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik dengan menggunakan media permainan kartu kata terbukti lebih efektif daripada menggunakan media pembelajaran konvensional dengan nilai bobot keefektifan sebesar 9,1%. Media permainan kartu kata ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara

bahasa Jerman peserta didik. Peneliti lain juga dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai pertimbangan dan referensi apabila melakukan penelitian yang serupa maupun penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Dinsel, Sabine dan Reimann. 1998. *Fit für Zertifikat Deutsch: Tipps und Übungen*. Ismaing-München: Max Hueber Verlag.
- Finocchiaro, Mary dan Sydney Saka. 1983. *Foreign Language Testing: a Practical Approach*. New York: Regents Publishing.
- Hadimiarso, Yusuf. 1997. *Kemajuan Teknologi, Pengaruh dan Pemanfaatannya bagi Pendidikan pada Umumnya*. Jakarta: BP3K.
- Mukhsin, Ahmad. 1990. *Dasar-dasar Kompetensi Bahasa Indonesia*.

Malang: Yayasan Asih Asah
Asuh.

Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian
Pembelajaran Bahasa*.
Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Schiffler, L. 1987. *Interaktiv
Fremdsprachunterricht*. Stuttgart:
GmbH. Co. KG.